

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah kita tidak bisa lagi mempertahankan paradigma lama tersebut. Teori, penelitian, dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar membuktikan bahwa para guru dan pendidik harus mengubah paradigma pengajaran. Pendidik perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas dan bermutu. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yakni menghasilkan manusia yang berkualitas dan berkompeten. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dasar untuk belajar, sehingga dapat menjadi pelopor dalam pembaharuan dan perubahan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya pengembangan dan perbaikan kurikulum, penataan guru, pengadaan buku penunjang, dan pembenahan metode pembelajaran. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sering menjadi beban guru. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menanamkan konsep-konsep matematika. Hal tersebut disebabkan konsep matematika yang abstrak. Selain itu karakteristik individu siswa Sekolah Dasar berbeda-beda, baik dari kemampuan berfikir, kemampuan mental maupun kondisi fisiknya. Proses pembelajaran diperlukan berbagai usaha yang bervariasi baik dari segi teknik pengajaran, penggunaan media maupun metode pembelajaran dalam pelajaran matematika.

Menurut Russefendi (1993: 139)

“Setiap konsep abstrak dalam matematika yang baru dipahami anak perlu segera diberikan penguatan supaya mengendap, melekat dan tahan lama tertanam sehingga menjadi miliknya dalam pola pikir maupun pola tindaknya”.

Untuk itu belajar tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat-ingat fakta saja karena akan mudah dilupakan dan sulit untuk dimiliki.

Matematika merupakan ilmu yang mendidik manusia untuk berpikir logis, teoritis, rasional dan percaya diri sehingga dapat dikatakan matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan lain (Abdurrahman, 2003: 253). Oleh sebab itu semua siswa harus dapat menguasai matematika karena matematika merupakan sarana dalam memecahkan masalah baik dalam belajar ilmu pengetahuan maupun dalam kehidupan sehari-hari untuk dapat bertahan dan bersaing dimasa sekarang dan masa yang akan datang.

Namun realitanya pembelajaran matematika sangat membosankan dan monoton sehingga pembelajaran matematika kurang diminati oleh siswa. Kebosanan siswa dapat disebabkan diantaranya kurang kreatifnya guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang mampu menarik siswa untuk belajar.

Hadiah atau reward adalah sesuatu yang menarik yang harus dimiliki, melalui pemberian *reward*, berbagai hal yang dianggap siswa sulit akan menjadi mudah karena adanya motivasi untuk memiliki hadiah tersebut. Dengan adanya motivasi yang tinggi untuk memiliki hadiah atau *reward* maka siswa akan melakukan apapun untuk mendapatkannya. Dalam hal ini yaitu memperhatikan dengan fokus dan memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga dengan

sendirinya hasil belajar siswa kelas IV.A yang diberi *reward* akan lebih baik dibandingkan siswa kelas IV.B yang tidak diberi *reward* di Sekolah Dasar Negeri Banyuwangung I Surakarta.

Untuk memecahkan masalah ini, salah satu caranya yaitu dengan meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan memberikan *reward* saat proses belajar mengajar mata pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan pada beberapa persoalan tersebut maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang membahas studi komparasi hasil belajar matematika kelas IV antara siswa yang diberi *reward* dan tanpa *reward* di Sekolah Dasar Negeri Banyuwangung I Surakarta

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah terdapat beberapa masalah alam penelitian ini, adapun masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Karakteristik siswa yang berbeda-beda
2. Kesulitan menanamkan konsep matematika
3. Kurangnya minat belajar dari siswa.
4. Guru yang kurang berkompeten.
5. Kurangnya pemberian motivasi yang berupa pemberian *reward*.
6. Kurangnya variasi metode.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas dan berdasarkan banyaknya masalah yang membuat hasil belajar matematika kelas IV Sekolah Dasar rendah yaitu seperti :

1. Kebosanan siswa terhadap pembelajaran matematika.
2. Ketidak tepatan dalam penggunaan metode maupun media.
3. Kurangnya pemberian motivasi belajar pada peserta didik oleh guru yang berupa reward.

Maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi pada kurangnya pemberian motivasi belajar pada peserta didik oleh guru dalam pelajaran matematika dengan cara pemberian *reward*

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka permasalahan umum yang akan diteliti yaitu apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi *reward* dan tanpa *reward* di Sekolah Dasar Negeri Banyuwangung I Surakarta ?

### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk membandingkan hasil belajar matematika siswa yang diberi reward dan tanpa reward Sekolah Dasar Negeri Banyuwangung I Surakarta.

Secara khusus tujuan penelitian ini dirinci menjadi dua yaitu : Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas IV. A Sekolah Dasar Negeri Banyuagung I Surakarta yang telah diberi *reward* dalam proses pembelajarannya.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pelajaran matematika, terutama untuk upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pemberian *reward*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

#### **a. Bagi Siswa.**

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui pemberian *reward*.

#### **b. Bagi Guru dan Sekolah.**

Untuk menambah dan memperluas pengetahuan dan wawasan tentang pembelajaran (Pemberian *reward*) dalam rangka meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti dan calon guru.

Dapat menjadi bekal diri dalam mengantisipasi masalah-masalah yang akan dihadapi nanti untuk terjun di dunia pendidikan.